

**PEMBUATAN KONTEN PUBLIKASI ONLINE PLANET
FUTSAL YOGYAKARTA SEBAGAI VIDEO IKLAN
PADA MEDIA SOSIAL**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Feri Surawan 11.02.8044

Ari Purnama 11.02.8103

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN KONTEN PUBLIKASI ONLINE PLANET
FUTSAL YOGYAKARTA SEBAGAI VIDEO IKLAN
PADA MEDIA SOSIAL**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Feri Surawan 11.02.8044

Ari Purnama 11.02.8103

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN KONTEN PUBLIKASI ONLINE PLANET FUTSAL
YOGYAKARTA SEBAGAI VIDEO IKLAN
PADA MEDIA SOSIAL**

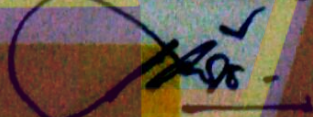
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feri Surawan 11.02.8044

Ari Purnama 11.02.8103

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Heri Simoro, M.Kom
NIK. 190302057

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN KONTEN PUBLIKASI ONLINE PLANET FUTSAL
YOGYAKARTA SEBAGAI VIDEO IKLAN
PADA MEDIA SOSIAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Feri Surawan

11.02.8044

telah dipertabankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Bayu Setiadi, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Oktober 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN KONTEN PUBLIKASI ONLINE PLANET FUTSAL
YOGYAKARTA SEBAGAI VIDEO IKLAN
PADA MEDIA SOSIAL.

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Ari Puruama

11.02.8103

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Krisnawati, S.Si, MI
NIK. 190302038

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Oktober 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 September 2016



Feri Surawan

11.02.8044

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

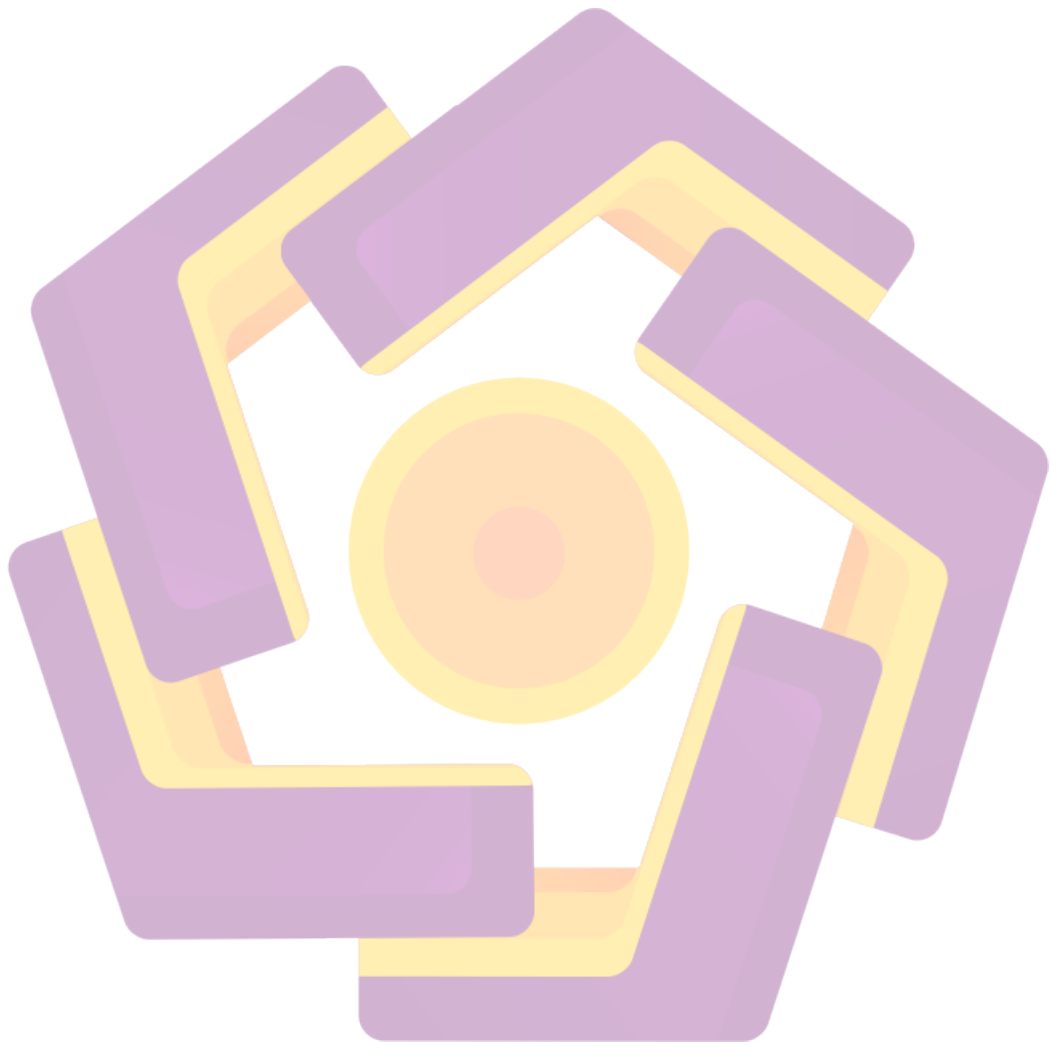
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 September 2016



Ari Purnama

11.02.8103



MOTTO

“Jangan pernah menyerah untuk meraih cita-citamu teruslah kejar
walau banyak rintangan menghadang”

“Hidup adalah perjuangan jadi berjuanglah selalu untuk hidupmu”

“Selalulah berdoa kepada Allah SWT”



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT dan para rasul-Nya yang telah mengabulkan doa-doa kami dan memberikan hasil yang terbaik atas kerja keras kami dan atas rahmat-Nya dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Terima kasih untuk orang-orang yang selalu dihati :

1. Untuk kedua orang tuaku, ayah dan ibuku.
2. Untuk mas Tommy dan mas Santo yang selama ini membantu dan membimbing kami dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Perusahaan Planet Futsal, terima kasih atas izin penelitian, bantuan dan segala kemudahan birokrasinya.
4. Kepada dosen-dosen yang telah mentransferkan ilmunya terlebih kepada Pak Heri Sismoro, M.KOM selaku dosen pembimbing.
5. Pihak kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta atas segala fasilitas dan sarana prasarana perkuliahannya.
6. Khusnul Kotimah pemotifasi dan penyemangat.
7. Untuk semua yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

(Feri S)

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahannya yang engkau berikan kepada hambamu ini.
2. Kedua orang tua saya atas semua dukungan moril dan materi.
3. Pada Mas Tommy dan Mas Santo yang membina kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Saya tidak akan bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini tanpa dukungan kalian semua.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

(Ari P)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Konten Publikasi Online Planet Futsal Yogyakarta Sebagai Video Iklan Pada Media Sosial”

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

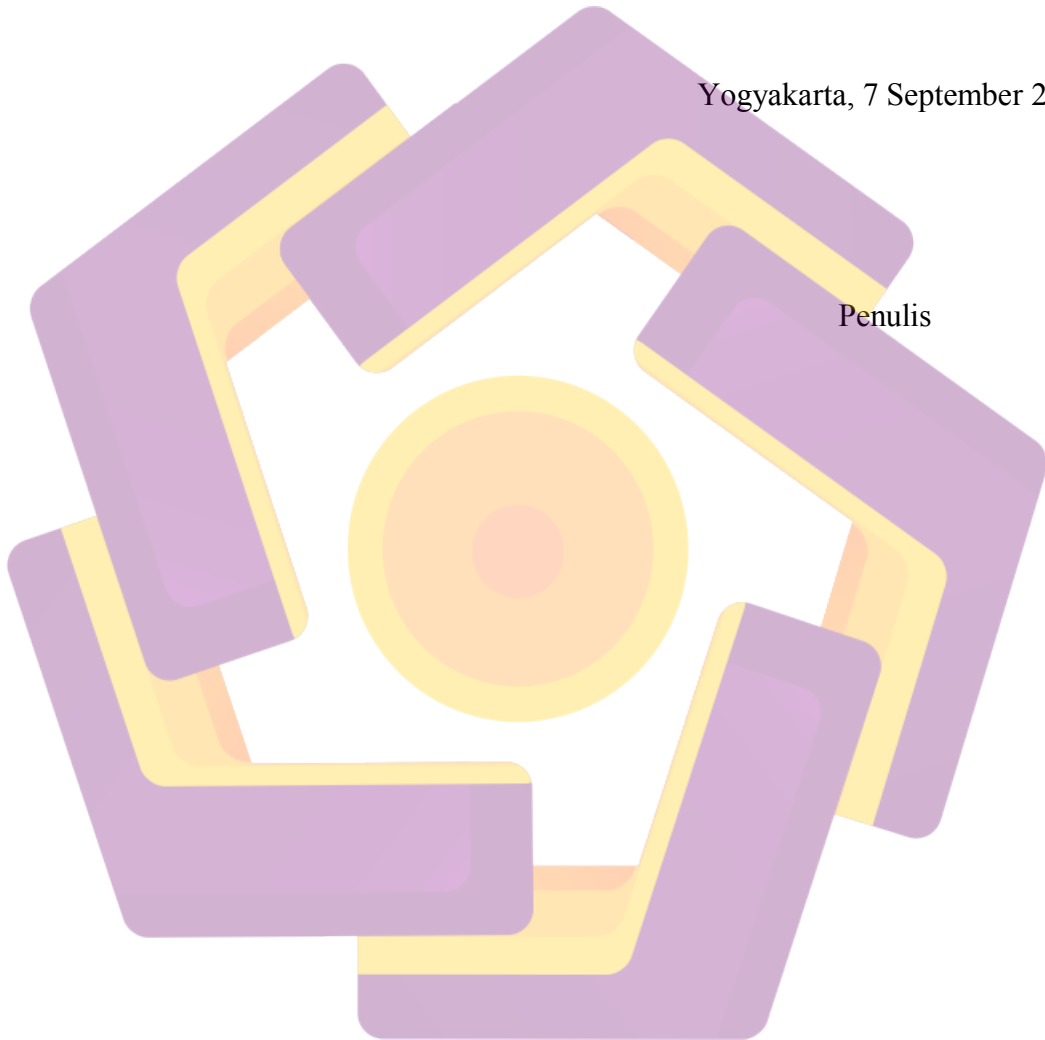
1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keselamatan, dan kekuatan kepada kami (penulis) dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.KOM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun Tugas Akhir.
4. Bapak Budi Handoko selaku pemilik perusahaan Planet Futsal yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penelitian Tugas Akhir ini.
5. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
6. Orang tua kami yang senantiasa memberi dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong kami agar cepat lulus.

7. Seluruh pihak yang membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 7 September 2016

Penulis



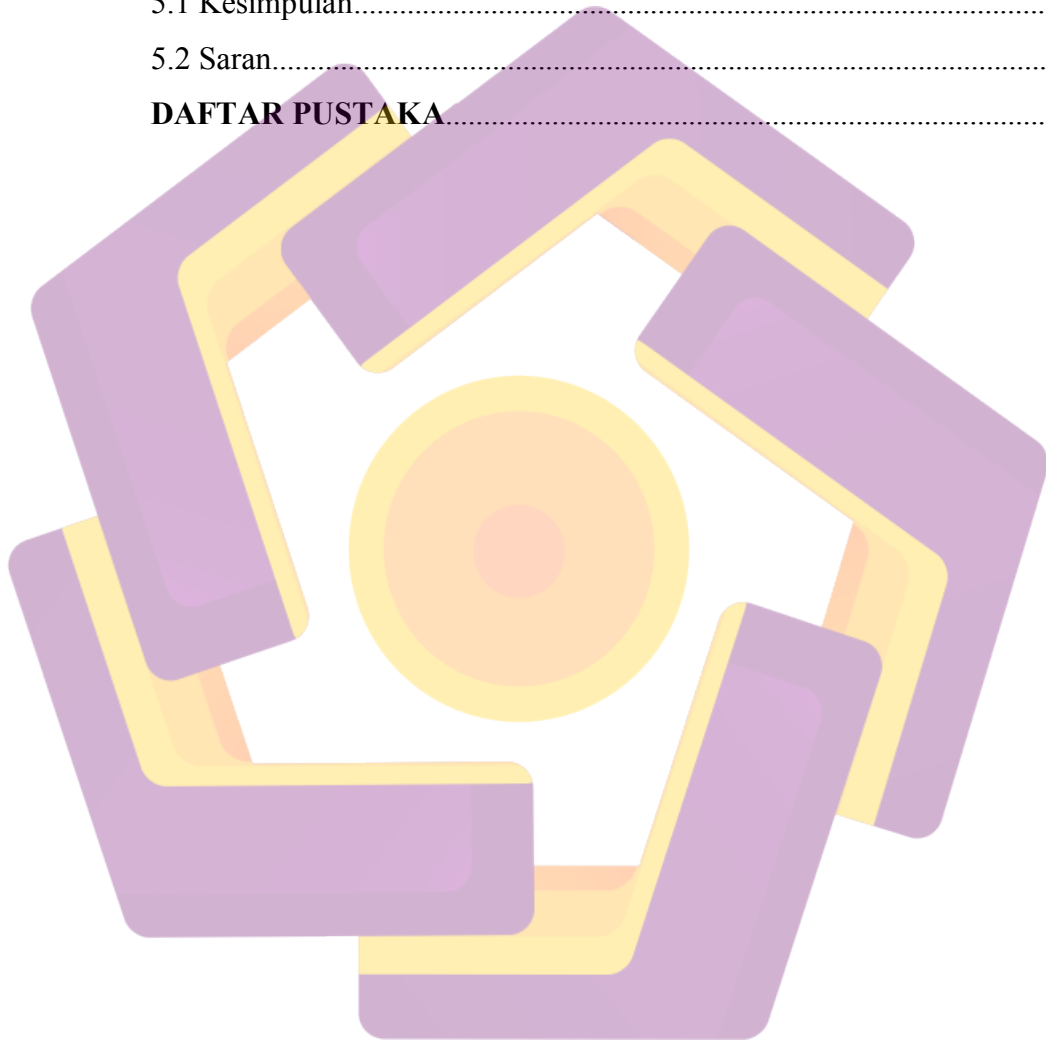
DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Planet Futsal.....	3
1.5.3 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2 Objek Multimedia.....	8
2.1.2.1 Teks.....	8

2.1.2.2 <i>Image</i> (grafis).....	9
2.1.2.3 Bunyi (suara).....	10
2.1.2.4 Video.....	11
2.1.2.5 Animasi.....	11
2.1.2.6 Software.....	11
2.2 Konsep Dasar Iklan.....	11
2.2.1 Pengertian Periklanan.....	11
2.2.1.1 <i>Commercial Advertising</i>	11
2.2.1.2 Iklan Layanan Masyarakat.....	12
2.2.2 Tujuan Iklan.....	13
2.2.2.1 Iklan Informatif.....	13
2.2.2.2 Iklan Persuasif.....	13
2.2.2.3 Iklan Pengingat.....	14
2.2.2.4 Iklan Penambah Nilai.....	14
2.3 Strategi Merancang Iklan.....	14
2.3.1 Strategi menetapkan audien sasaran.....	15
2.3.2 Strategi pembedaan pasar dan penentuan posisi.....	15
2.3.3 Strategi mencari keunggulan produk.....	15
2.3.4 Strategi penetapan tujuan dan anggaran periklanan.....	16
2.3.5 Strategi merancang daya tarik pesan iklan.....	16
2.3.6 Strategi merancang gaya eksekusi pesan iklan.....	17
2.3.7 Strategi merancang naskah dan storyboard iklan.....	18
2.4 Istilah-istilah dalam pembuatan naskah dan storyboard.....	18
2.5 Perkembangan Media Sosial.....	22
2.5.1 Definsi Media Sosial.....	22
2.5.2 Ciri Media Sosial.....	23
2.5.3 Fungsi Media Sosial.....	24
2.5.4 Peran & Keunggulan Media Sosial.....	25
2.5.5 Pertumbuhan Media Sosial di Indonesia.....	26
2.6 Memproduksi Iklan.....	28
2.6.1 Pra Produksi.....	28

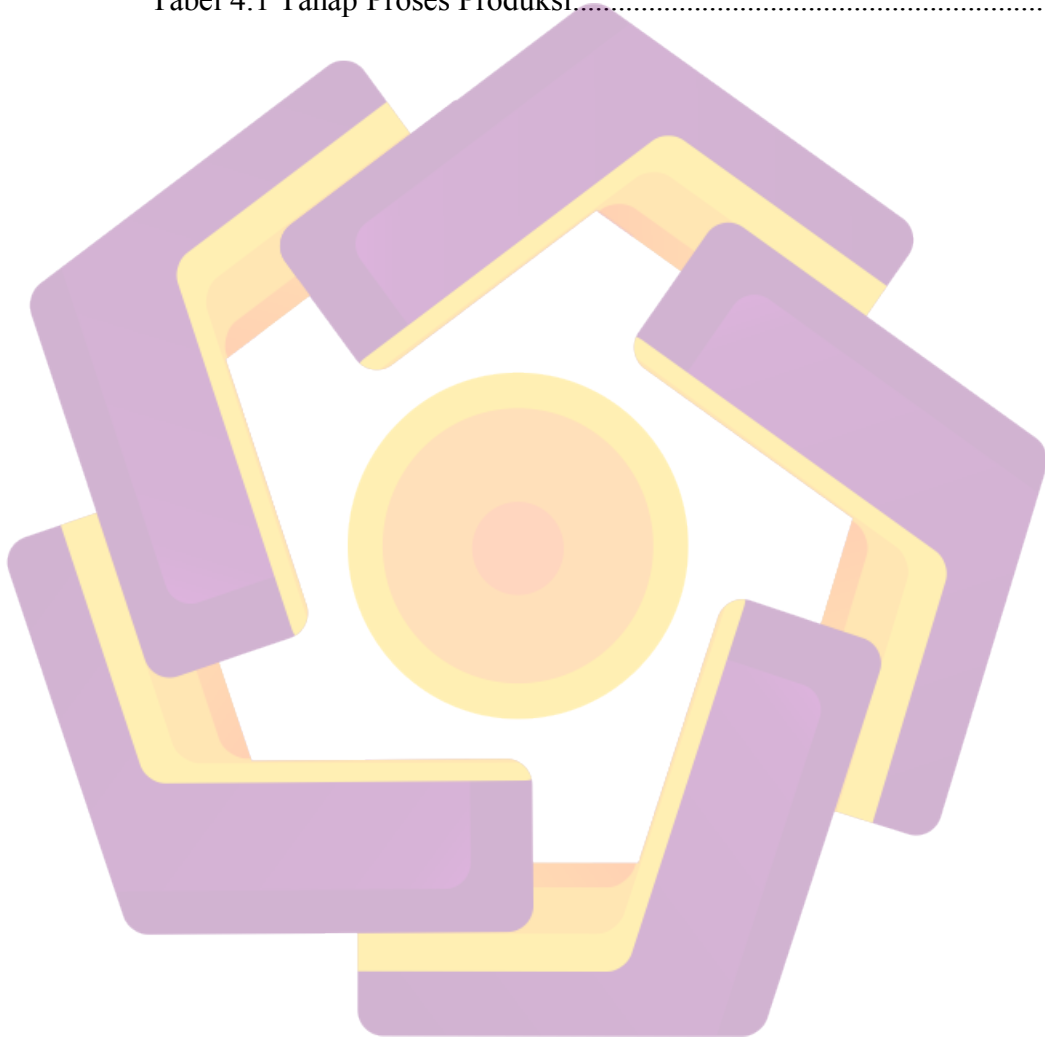
2.6.1.1 Pencarian dan Penemuan Ide.....	29
2.6.1.2 Pembuatan Sinopsis, <i>Treatment</i> , <i>Storyboard</i>	31
2.6.2 Produksi.....	36
2.6.2.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	36
2.6.3 Pasca Produksi.....	37
2.6.3.1 Editing.....	37
2.6.3.2 Visual Effect.....	37
2.6.3.3 Rendering.....	39
BAB III TUJUAN UMUM.....	40
3.1 Profil Singkat Planet Futsal.....	40
3.1.1 Identitas Perusahaan.....	41
3.1.2 Visi-Misi Perusahaan.....	41
3.1.2.1 Visi.....	41
3.1.3.2 Misi.....	41
3.1.3 Struktur Organisasi dan <i>Job Description</i>	42
3.1.3.1 Pimpinan.....	42
3.1.3.2 Karyawan.....	42
3.1.3.3 Susunan Organisasi.....	43
3.2 Tahap Pra Produksi.....	43
3.2.1 Perancangan Anggaran Keuangan.....	44
3.2.2 Merancang Naskah.....	45
3.2.3 Merancang <i>Storyboard</i>	47
3.2.4 Peralatan.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Implementasi.....	54
4.2 Produksi.....	54
4.2.1 Teknik Produksi yang Digunakan.....	55
4.2.1.1 Sistem Perekaman.....	55
4.2.1.2 <i>Shooting</i> (Pengambilan Gambar).....	55
4.3 Pasca Produksi.....	56
4.3.1 Pembuatan <i>Object Motion Graphic</i> dengan Adobe Photoshop.....	56

4.3.2 Editing Video menggunakan Adobe Premiere.....	56
4.3.3 Pembuatan Tampilan Kolase pada After Effect.....	59
4.3.4 Membuat <i>Motion Graphic</i> di After Effect.....	60
4.3.5 Rendering.....	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Organisasi pada Planet Futsal.....	43
Tabel 3.2 Tahap Pra Produksi.....	44
Tabel 3.3 Pembuatan anggaran biaya pembuatan video iklan.....	44
Tabel 4.1 Tahap Proses Produksi.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Media Sosial yang paling banyak digunakan.....	27
Gambar 2.2 Data Pengguna Aktif <i>Mobile Device</i>	28
Gambar 2.3 Contoh <i>Storyboard</i>	35
Gambar 2.4 Contoh <i>Visual Effect</i>	38
Gambar 3.1 Camera DSLR Cannon 60D.....	51
Gambar 3.2 Tripod.....	52
Gambar 3.3 Lensa Camera FIX 50mm.....	52
Gambar 3.4 Camera Rail Slider.....	53
Gambar 4.2 Tampilan Photoshop.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Preset Adobe premiere CS6.....	56
Gambar 4.4 Import video di Adobe Premiere.....	57
Gambar 4.5 Cara memotong gambar Video.....	57
Gambar 4.6 Icon Razor Tool.....	58
Gambar 4.7 Cara Import project dari Premiere ke After Effect.....	58
Gambar 4.8 Tampilan Rectangle Tools di After Effect.....	59
Gambar 4.9 Video yang akan dibuatkan Tampilan Kolase.....	59
Gambar 4.10 Gambar Video yang akan dibuatkan Tampilan Kolase.....	59
Gambar 4.11 Saat mengimport object <i>Motion Graphic</i>	60
Gambar 4.12 Tampilan Gambar Animasi <i>Motion Graphic</i>	60
Gambar 4.13 Memberikan efek <i>CC Light Sweep</i>	61
Gambar 4.14 Tampilan Type Tool.....	61
Gambar 4.15 Tampilan Gambar saat Menganimasikan Teks.....	61
Gambar 4.16 Tampilan pada browse <i>Preset Animation</i>	62
Gambar 4.17 Tampilan pada browse <i>Preset Animation</i>	62
Gambar 4.18 Tampilan Rendering <i>Motion Graphic</i>	62
Gambar 4.19 Import file project dari After Effect ke Premiere.....	63
Gambar 4.20 Kolase dari after effect setelah di import ke Premiere.....	63
Gambar 4.21 Gambar saat Proses <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.22 Gambar saat Proses <i>Rendering</i>	64

INTISARI

Sebagai bagian dari pembangunan kemajuan teknologi, kita akan membutuhkan kemajuan informasi dengan cepat intervensi dan mudah dicerna. Dalam banyak hal bahwa pembangunan dapat diterapkan untuk kemajuan informasi, salah satu cara adalah presentasi multimedia.

Dengan kemajuan informasi visual dapat memungkinkan kita untuk mencerna makna dari isi penyampaian informasi. Dalam hal ini penulis mengambil judul Pembuatan Konten Publikasi Online Planet Futsal Yogyakarta Sebagai Video Iklan Pada Media Sosial.

Dimaksudkan untuk memberikan topik terkait diatas, penulis berencana untuk membuat iklan video yang bertujuan untuk memperkuat penyampaian informasi kepada orang lain.

Kata kunci : Video, Iklan, Online, Planet Futsal & Publikasi



ABSTRACT

As part of the development of technological progress, we will need presentation of information that can be applied to the presentation of information one way is to multimedia presentation.

With the presentation of visual information can be allows us to digest the meaning of the contents of the delivery of information. In this case the authors text the tittle making content online publication as planet futsal yogyakarta video advertising on social media.

Intended to provide related topics above, the authors plan to make video advertisement which aims to strengthen the delivery of information to others.

Keywords : video, iklan, online, planet futsal & publication

